

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2000-184446
(P2000-184446A)

(43)公開日 平成12年6月30日(2000.6.30)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
H 0 4 Q 7/38		H 0 4 B 7/26	1 0 9 T 2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 9/22	M 5 K 0 2 7
G 0 9 B 9/00		G 0 9 B 9/00	Z 5 K 0 6 7
H 0 4 M 1/00		H 0 4 M 1/00	W
			R

審査請求 有 請求項の数 2 O L (全 7 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願平10-355689

(22)出願日 平成10年12月15日(1998.12.15)

(71)出願人 398065601

有限会社アヒカ

岐阜県恵那郡福岡町大字福岡5番地の222

(72)発明者 井口 弘

岐阜県恵那郡福岡町大字福岡5番地の222

有限会社アヒカ内

(74)代理人 100098741

弁理士 武蔵 武

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BA00 BA06 BB00

BB01 BB05 BB06 BC00 BC05

CB01 CC03 DA00 DA06

5K027 AA11 FF01 FF22 MM17

5K067 AA34 BB04 DD23 EE02 FF02

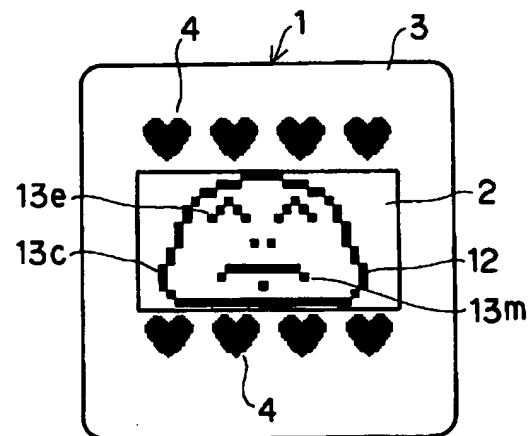
FF23 GG01 GG11 HH22

(54)【発明の名称】 携帯電話機用表示装置

(57)【要約】

【課題】 現在の携帯電話機は、自分の使用頻度がどの程度であるのか把握し難く、また、使用頻度をゲームの要素に取り入れるという思想がない。

【解決手段】 動物類、鳥類、魚類、植物類、昆虫類、爬虫類、両生類等、人間を含むあらゆる生物又はそれらに類する架空の生物をモチーフとする形態であって、その生物に対して食事、水、運動などの状態変化要因が不足した形態及び／又は前記状態変化要因が過剰な形態に変化する使用頻度表示図形12と、前記使用頻度表示図形12を表示する表示画面2と、携帯電話機の使用頻度をカウントするカウント手段とを有し、前記カウント手段のカウント値を前記状態変化要因に見立てて使用頻度表示図形12を変化させるようにした携帯電話機用表示装置を提供する。



1 …別体型表示ユニット

2 …表示画面

12 …使用頻度表示図形

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 動物類、鳥類、魚類、植物類、昆虫類、爬虫類、両生類等、人間を含むあらゆる生物又はそれに類する架空の生物をモチーフとする形態であって、その生物に対して食事、水、運動などの状態変化要因が不足した形態及び／又は前記状態変化要因が過剰な形態に変化する使用頻度表示図形と、

前記使用頻度表示図形を表示する表示画面と、携帯電話機の使用頻度をカウントするカウント手段と、を有し、前記カウント手段のカウント値を前記状態変化要因に見立てて使用頻度表示図形を変化させるようにした携帯電話機用表示装置。

【請求項 2】 前記表示画面に、携帯電話機の使用に反応して作動するゲームを切り替え表示させるようにしたことを特徴とする請求項 1 記載の携帯電話機用表示装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、携帯電話機の使用頻度を表示する携帯電話機用表示装置に関する。

【0002】

【従来の技術】電波を送受信して会話する無線式の携帯電話機がある。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】現在の携帯電話機は、自分の使用頻度がどの程度であるのか把握し難く、また、使用頻度をゲームの要素に取り入れるという思想がない。

【0004】

【課題を解決するための手段】本発明は、動物類、鳥類、魚類、植物類等、人間を含むあらゆる生物又はそれに類する架空の生物をモチーフとする形態であって、その生物に対して食事、水、運動などの状態変化要因が不足した形態及び／又は前記状態変化要因が過剰な形態に変化する使用頻度表示図形と、前記使用頻度表示図形を表示する表示画面と、携帯電話機の使用頻度をカウントするカウント手段とを有し、前記カウント手段のカウント値を前記状態変化要因に見立てて使用頻度表示図形を変化させるようにした携帯電話機用表示装置を提供する。

【0005】生物は例えば食事が適正である場合を標準形態とすると、それが不足すればやせ細り、逆に過剰であると太る。また、運動量が適正である場合を標準形態とすると、それが不足すれば太る。このような生物と状態変化要因の関係を携帯電話機の使用頻度の表示に組み込むことにより使用頻度の直感的な把握が可能であり、また、使用頻度表示図形の変化がユーモラスでゲーム的な要素となる。

【0006】また、請求項 2 のように、前記表示画面に、携帯電話機の使用に反応して作動するゲームを切り

替え表示させるようにすれば、表示画面を見る機会が増えるからそれにつられて使用頻度表示図形を見る機会が増大する。

【0007】

【発明の実施の形態】以下に本発明の実施の形態 1、2 を図 1～図 7 を参照しつつ説明する。

【0008】

【実施形態 1】実施形態 1 は携帯電話機（ここでの携帯電話機は既製品であり、図 7 に示した実施形態 2 の携帯電話機 14 から使用頻度表示図形 12 の表示機能とポイント表示部 4 を除いたものである。）とは別体の別体表示ユニット 1 に表示画面 2 を設けるようにしたもので、図 1 は別体表示ユニット 1 の正面図、図 2 は別体表示ユニットのハード構成を示す概略のブロック図、図 3 は使用形態表示図形のパーツ図、図 4 は待機時の動作を説明するフローチャート、図 5、図 6 は携帯電話機の使用を感知した時の動作を説明するフローチャートである。

【0009】別体表示ユニット 1 は、手のひらにすっぽり収まる大きさのケース体 3 に、図 1 に示したように、例えば液晶の表示画面 2 を設置し、その表示画面 2 の上下にゲーム用のポイント表示部 4 を設け、また、ケース体 3 の内部に図 2 に示したように電波受信用のアンテナ 5、検波回路 6、増幅回路 7、波形変換回路 8、入出力モジュール 9、CPU 10、メモリ 11 などの部品を組み込んでなる。この別体表示ユニット 1 は携帯電話機にストラップなどで直接吊り下げるか、或いは身に付けたり鞆などの所持品に吊り下げて携帯電話機の近くに保持する。

【0010】前記表示画面 2 には、携帯電話機を使用しない待機状態で例えば人の顔をモチーフにした使用頻度表示図形 12 が表示されている。この使用頻度表示図形 12 は、図 3 に示したような、輪郭のパーツ 13a～13c、目のパーツ 13d～13g、鼻のパーツ 13h～13k、口のパーツ 13l～13o を適宜組み合わせる表示用の顔を形成する。

【0011】なお、前記使用頻度表示図形 12 は人の顔以外であっても、人の体の全身、動物類、鳥類、魚類、植物類、昆虫類、爬虫類、両生類等の生物であって、その生物に対して食事、水、運動などの状態変化要因によって形態が変化する性質のものなら何でもよい。例えば、犬、猫、その他の動物類、すずめ、からす、その他の鳥類、マンボウ、金魚、その他の魚類、チューリップ、ひまわり、その他の植物類、蝶、トンボ、その他の昆虫類、蛇、トカゲ、恐竜、その他の爬虫類、蛙、山椒魚、その他の両生類、プランクトンのような微生物、等あらゆる実在する又は過去に実在した生物や、或いは、漫画のキャラクターのような架空の生物（漫画のキャラクターのロボットをも含む）が考えられる。これらは何れも食事、水、運動などの状態変化要因（前記ロボット

の場合はエネルギー源となるもの)によって、太るか痩せるか、真っ直ぐ伸びるか萎れるか、というような形態上の変化が現れる。

【0012】別体型表示ユニット1の表示画面2は、前記CPU10によって制御されるのであって、携帯電話機を使用していない待機中の処理について、図4のフローチャートにより説明する。まず、図4のフローチャートには記載しないが、電源投入直後に予め設定した初期表示の顔を表示する。初期表示としては、例えば、輪郭のパーツ13aと、目のパーツ13gと、鼻のパーツ13hと、口のパーツ13nとするが、その組み合わせは自由である。次に、デモ表示として目のパーツ13d～13gをランダムに切り換える(ステップS1)。次に、現在の時刻を確認し(ステップS2)、0時を越える、すなわち日付が変わると後述するカウント手段のカウントをクリアして初期表示の顔に戻す(ステップS3、S4)。従って、この実施形態1は、使用頻度表示図形12が1日単位でクリアされ初期表示に戻る。もちろん、リセットするタイミングは、1週間単位、1ヶ月単位、自由設定、手入力など、どのようにしてもよい。

【0013】次に、ステップS3で現在時刻が0時でないと判断されると、ステップS5で携帯電話機から通信電波を感知したか判断し、その電波が感知されるまでステップS1、S2、S3、S5を循環する。そして、ステップS5において携帯電話機の通信電波を感知すると図5、図6のフローチャートに示した感知時の処理が実行される。

【0014】すなわち携帯電話機の通信電波をアンテナ5、検波回路6、増幅回路7、波形変換回路8で感知すると、まず最初に表示画面2の表示を前記の顔から3桁の数字を並べたスロットルの表示に切り換え(ステップS6)、恰もドラムが回転しているような状態にして3桁の数字をランダムに変動させる(ステップS7)。次に顔の表示が特定の表情、例えば目、鼻、口のパーツがそれぞれ(13e、13i、13o)の組み合わせであっていわゆる笑顔である場合に、前記3桁の数字をぞろ目に揃えて停止させる(ステップS9)。一方、顔の表示が前記笑顔以外である場合は、3桁の数字をランダムに停止させ、それがぞろ目であるか否かを判断し(ステップS10)、ぞろ目以外であった場合に「残念だったね」のようなメッセージを表示画面2に表示すると共に所定のアニメーション表示を行う(ステップS11)。

【0015】一方、3桁の数字がぞろ目で揃った場合は、その数字が「4、4、4」又は「9、9、9」のような特定の値でないか判断し(ステップS12)、そうであった場合にはゲーム用のポイント表示部4のハートを1つ減らす(ステップS13)。なお、ポイント表示部4のハートが「0」である場合はそのまま変わらない。そして、「いやな予感」のようなメッセージを表示画面2に表示すると共に所定のアニメーション表示を行

う(ステップS14)。

【0016】また、3桁の数字が「4、4、4」又は「9、9、9」以外のぞろ目で揃った場合は、その数字が「7、7、7」のような特定の値でないか判断し(ステップS15)、そうであった場合には前記ポイント表示部4のハートを2つ増やし(ステップS16)、そうでない場合には前記ポイント表示部4のハートを1つ増やす(ステップS17)。そして、「いいことあるかも」のようなメッセージを表示画面2に表示すると共に所定のアニメーション表示を行う(ステップS18)。

【0017】以上の説明から明かなように、ステップS6～ステップS18は携帯電話機の使用に反応して作動するゲームである。なお、ゲーム内容は、占い、運勢の要素を備えたものが好ましいが、特に限定する必要はない。

【0018】次に、ゲームが終了すると図6のフローチャートに示したように例えば前記メモリ11内に形成したカウント手段のカウントを1つ増やす(ステップS19)。従って、カウント手段のカウントは、携帯電話機を使用する度に「1」づつ加算され、現在の時刻が「0時」を過ぎると「0」に戻る。

【0019】次に、カウンタ手段のカウントが4以下であるか判断し(ステップS20)、そうである場合は細い顔のパーツ13aを選択し(ステップS21)、そうでない場合はさらにカウントが5～9であるか判断し(ステップS22)、そうである場合は丸い顔のパーツ13bを選択し(ステップS23)、そうでない場合は太い顔のパーツ13cを選択する(ステップS24)。次に、前記ゲームのスロットルの表示を切り換え、ゲーム開始直前の目、鼻、口のパーツと前記ステップS21、S23、S24で選択した輪郭のパーツを組み合わせ表示画面2に使用頻度表示図形12の顔を表示すると共に(ステップS25)、目、鼻、口のパーツの1つをランダムに変更した後(ステップS26)、図4の待機中の処理に戻る。

【0020】以上説明したように、本実施形態1では、初期表示の使用頻度表示図形12が細顔になっていて携帯電話機を適度に使用すると健康的な丸顔になり、使い過ぎると太い顔になる、という具合に変化するから携帯電話機の使用頻度が一目で把握でき、また、携帯電話機を使用することによって使用頻度表示図形12が変化するから、恰も食事を与えて育てているような心理状態になり、それが適度な携帯電話機の使用を促すことになる。

【0021】なお、実施形態1では、カウンタ手段のカウントの初期値を「0」に設定したが、例えばカウンタの初期値を「7」に設定し、例えば数時間単位でカウンタを1つ減らすというように、時間の経過によってカウンタの値を減少させるようにしてもよい。そうすることにより健康的な丸顔を中心として細くなったり太くなっ

たりの変化が生まれるから、携帯電話機を使い過ぎた場合に使用を抑えることで健康的な丸顔に戻すことができる。

【0022】また、実施形態1では輪郭のパーツ13a～13cを3種類にしたが、好ましくはパーツの種類をさらに増やし、携帯電話機を1、2回使用するだけで輪郭に変化が生ずる設定にするとよい。

【0023】また、実施形態では使用頻度表示図形12を人の顔にして使用頻度に応じて輪郭を変化させるようにしたが、例えば、生物の赤ちゃんを初期表示とし、携帯電話機の使用頻度に応じてその赤ちゃんが成長するストーリーを設定し、成長する過程で携帯電話機の使用頻度に応じて肥満、痩せすぎ、病気を繰り返すようにすればよい。

【0024】

【実施形態2】図7は実施形態2の携帯電話機を示す正面図である。実施形態2は、携帯電話機14自体に前記実施形態1の別体型表示ユニット1の機能を全て組み込み、携帯電話機14の表示画面2に使用頻度表示図形12を表示するようにしたものである。なお、実施形態1と実施形態2はほぼ同じ動作を行うようになっているため、詳細な説明は省略する。

【0025】以上本発明を実施形態1、2について説明したが、もちろん本発明は上記各実施形態に限定されるものではない。例えば、実施形態1、2では携帯電話機の使用開始と同時に感知時の処理を実行させるようにしたが、携帯電話機の使用終了によって感知時の処理を実行させるようにしてもよい。そうすることにより通話を終えてからゲームや表示画面2の変化に集中することができる。特に、実施形態2では通話中に表示画面2が見

い。

【0026】

【発明の効果】本発明の携帯電話機用表示装置は、生物と状態変化要因の関係を携帯電話機の使用頻度の表示に取り込むことにより、使用頻度の直感的な把握を可能とし、また、使用頻度表示図形の変化がユーモラスでゲーム的な要素となり、結果的に携帯電話機の使用を促進させ、且つ、使い過ぎを抑制させる効果がある。

【0027】また、請求項2のように、前記表示画面に、携帯電話機の使用に反応して作動するゲームを切り替え表示させるようにすれば、表示画面を見る機会が増えるからそれにつられて使用頻度表示図形を見る機会が増大する。

【図面の簡単な説明】

【図1】 別体型表示ユニットの正面図である。

【図2】 別体型表示ユニットのハード構成を示す概略のブロック図である。

【図3】 使用形態表示図形のパーツ図である。

【図4】 待機時の動作を説明するフローチャートである。

【図5】 携帯電話機の使用を感知した時の動作を説明するフローチャートである。

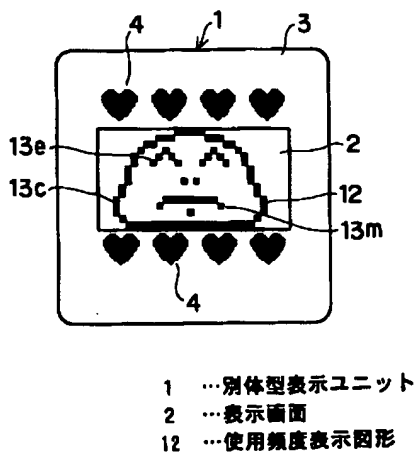
【図6】 携帯電話機の使用を感知した時の動作を説明するフローチャートである。

【図7】 携帯電話機を示す正面図である。

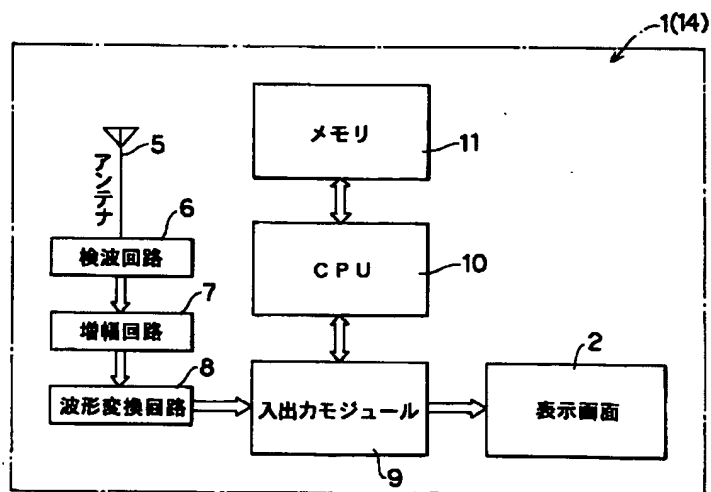
【符号の説明】

- 1 …別体型表示ユニット
- 2 …表示画面
- 12 …使用頻度表示図形
- 14 …携帯電話機

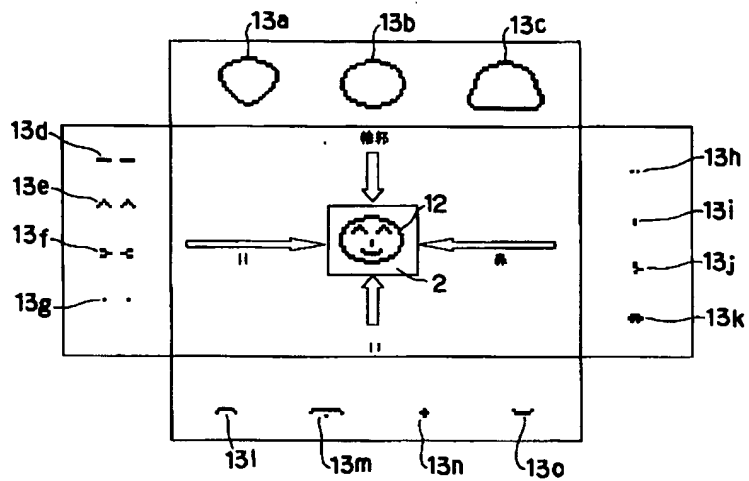
【図1】



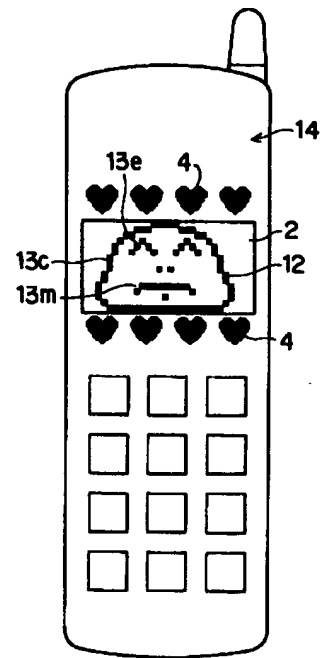
【図2】



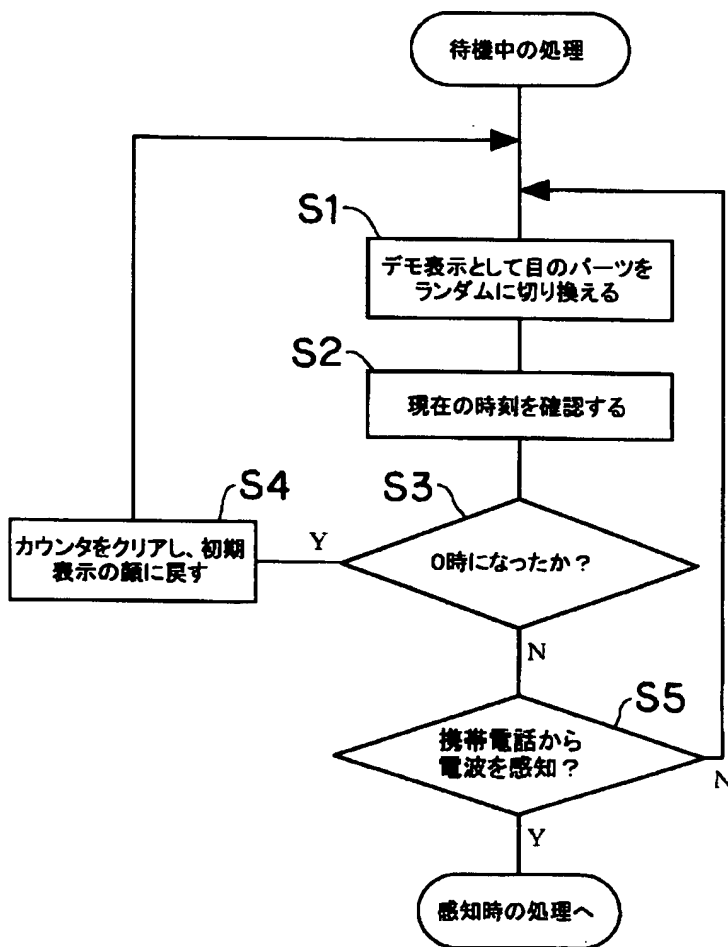
【図3】



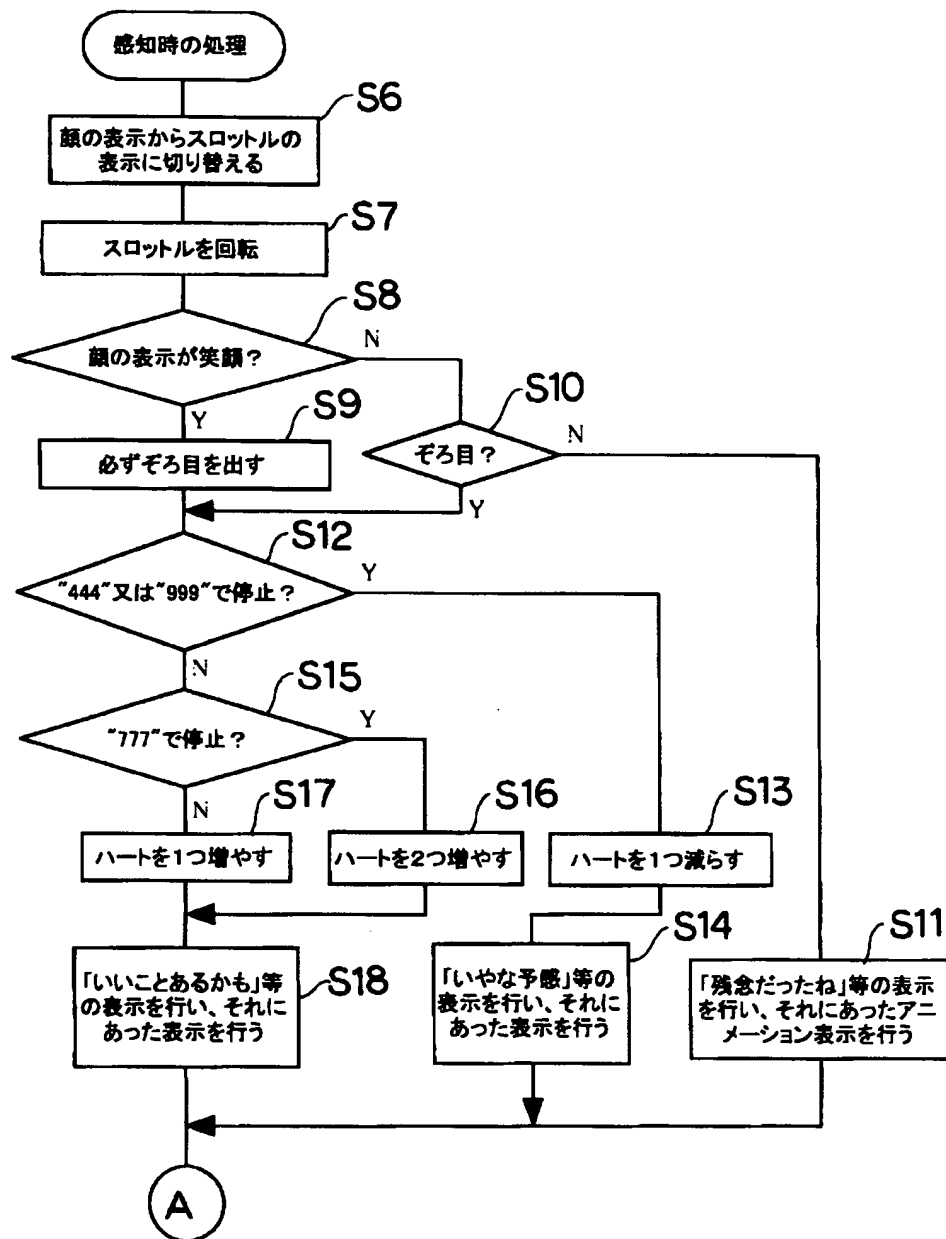
【図7】



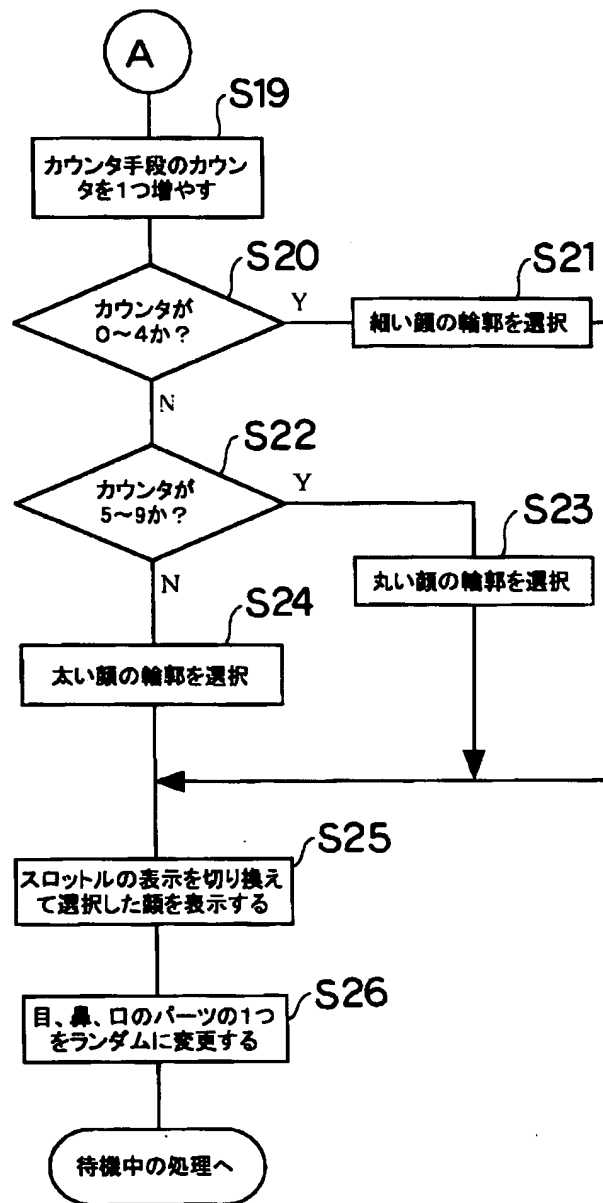
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(51) Int. Cl. ⁷

H04M 1/725

識別記号

FI

H04M 1/72

テーマコード* (参考)

B

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☒ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☒ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☒ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.